

eSports under discussion: A new sports discipline?

Los eSports a debate ¿Una nueva modalidad deportiva?

Maria Perrino Peña*, José Antonio Martínez-Rodríguez

Departamento de Educación Física y Deportiva, Universidad de León, España.

* Correspondence: Maria Perrino Peña; mperp@unileon.es

ABSTRACT

Video games have been growing in terms of social implantation as technology advance and generations have become more digital. Competitive modalities are named 'eSports'. The pandemic caused by COVID-19 further accelerated the growth of these practices. Therefore, there are those who propose that these events should be configured as a new sports discipline, however there are other voices against it. This study aimed to explore the current situation and reconsider the concept of eSports from a legal perspective in Spain and other countries. The study primarily employed a qualitative methodology with a phenomenological approach, focusing on a review of scientific literature and an analysis of legislative documents. The study showed that the term "eSports" is largely a strategic label and not an actual representation of a sport, and the authors propose "eGames" or competitive electronic games as a more appropriate nomenclature. Governing frameworks treating these activities as sports are essentially non-existent and, where they exist, are on the basis of political, social, or economic considerations. Furthermore, eGames should be considered part of the leisure and entertainment sector, with specific legal provisions ensuring safe and sustainable development.

KEYWORDS

Video Games; eGames; Sports Discipline; eSports

RESUMEN

Los videojuegos han ido creciendo en cuanto a implantación social a medida que la tecnología ha ido avanzando, y las generaciones se han ido volviendo más digitales. Las modalidades competitivas de estos videojuegos son conocidas como *eSports* o deportes electrónicos. La pandemia causada por el

COVID-19, a su vez, ha supuesto el auge definitivo de estas prácticas. Hay quien propone que estos eventos se configuren como una nueva modalidad deportiva, existiendo también posiciones contrarias. Este artículo se plantea analizar esta situación, definir y conceptualizar este fenómeno a la luz de la legislación vigente en España, en relación con el deporte, y en función de la situación existente en otros países. En cuanto a la metodología, se ha utilizado un abordaje cualitativo fenomenológico, centrado en la revisión de las referencias bibliográficas existentes y en el análisis documental legislativo. El estudio mostró que el término "eSports" es en gran medida una etiqueta estratégica y no una representación real de un deporte, por lo que los autores proponen "eGames" o juegos electrónicos competitivos como una nomenclatura más adecuada. Los marcos normativos que consideran estas actividades como deportes son prácticamente inexistentes y, cuando existen, lo hacen por motivos políticos, sociales o económicos. Además, los eGames deberían considerarse parte del sector del ocio y el entretenimiento, con disposiciones legales específicas que garanticen un desarrollo seguro y sostenible.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos; eGames; Modalidad Deportiva; eSports

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años diversos autores, tanto del ámbito del Derecho (Rodríguez, 2018; Barbarà, 2019) como de mundo del deporte (Bascón-Seda & Rodríguez-Sánchez, 2020) y de la economía (Scholtz, 2019), han puesto su foco de estudio en los denominados *eSports* (o deportes electrónicos) y su posible consideración como deportes en el sentido convencional de la palabra, estando unos a favor, otros en contra, no existiendo por tanto un acuerdo al respecto. En este sentido, Sánchez & David (2018) indagan en las principales diferencias con el deporte tradicional y su delimitación conceptual, sus posibles problemas epistemológicos, éticos y pedagógicos, planteando la necesidad de una revisión de la definición de deporte.

En ese momento, según afirman estos autores, los estudiosos se percataron del cambio que se estaba produciendo en torno al fenómeno deportivo, y de las nuevas tendencias que, motivadas por los cambios estructurales de la sociedad (demográficos, configuración de la población, estilos de vida...), condicionaban la aparición de otros modelos deportivos, además del tradicional. Actualmente, en pleno siglo XXI, hemos de añadir la revolución tecnológica como el gran cambio

social (Brunner, 2001) que influye de manera sustancial e irrefrenable en todos los ámbitos de la cultura, tales como el ocio o el deporte, de las sociedades actuales.

Conscientes de ello, incluso las más altas instituciones deportivas, como el propio COI (Comité Olímpico Internacional) ha llegado a incluirlos como “actividad deportiva” en 2017, mostrando interés por desarrollar un evento de deportes electrónicos asociado a la marca olímpica en futuras citas olímpicas (Todt et al., 2020). Si bien es cierto que aún queda camino por recorrer para hablar de los *eSports* como deporte olímpico, según estos investigadores. Tal y como se puede observar en el sitio web de GAISF (*Global Association of International Sport Federations*; actualmente Sport Accord), la asociación IMSA (*International Mind Sports Association*) tiene reconocimiento por el movimiento olímpico concretamente por GAISF (*Global Association of International Sports Federations*)¹; esta promueve los denominados *World Mind Games* (que incluyen: Bridge, Ajedrez, Dardos, *Go* y Ajedrez Chino), como evento multideportivo amparado por el C.O.I.

El informe de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2023), sitúa los ingresos en este país en 34 millones de euros en 2021, mostrando un crecimiento del 26% respecto a 2020, que sitúa los ingresos prácticamente al mismo nivel previo a la pandemia. El descenso de ingresos en España fue muy superior a la experimentada a nivel global. De la totalidad de los ingresos a nivel mundial cifrados en 1.136,5 millones de euros (según Newzoo), actualmente el sector de los *eSports* en España representa algo más del 3% de los *eSports* a nivel mundial. Estamos, pues, ante una industria en un estado inicial de desarrollo económico, para la que se esperan crecimientos significativos en los próximos años. Asimismo, este informe destaca que, aunque a nivel de ingresos generados por la industria nuestro país está lejos del primer puesto, la penetración de las competiciones de videojuegos en España es superior a la de la mayoría de los países de nuestro entorno.

De modo adicional, es preciso mencionar otro reciente hecho social acontecido de gran relevancia, la pandemia mundial del COVID-19, junto con el consecuente confinamiento y la suspensión de numerosos eventos deportivos presenciales, que ha influido especialmente en la extensión de los deportes electrónicos, normalizando las competiciones virtuales y familiarizándose

¹ AIMS (*Alliance of Independent Recognised Members of Sport*), miembro de GAISF, incluye la Federación Internacional de *GO*, un “deporte mental”, otorgándoles así un cierto grado de reconocimiento dentro del ámbito olímpico.

con diferentes sectores de la sociedad: practicantes, espectadores, gestores, organizadores de eventos, patrocinadores, convirtiendo a los *eSports* en una alternativa perfecta a la situación (Rojas-Valverde al., 2021; Martín & Pedrero, 2021).

Mediante el presente trabajo, se invita a una interesante y profunda reflexión acerca del fenómeno de los denominados *eSports*, de sus posibles implicaciones y de su desarrollo futuro en España, abriendo la puerta, incluso, a una transformación futura de la industria del ocio. Para la elaboración de esta investigación, se parte de un estudio descriptivo previamente realizado por los propios autores, acerca del grado de conocimiento de la sociedad española respecto del fenómeno de los *eSports*. Comenzando por un primer análisis del término y su evolución, a partir de una revisión bibliográfica pormenorizada, se presenta el debate existente respecto de su posible consideración como deportes, en el sentido actual de la palabra. Los autores proponen mudar el término por otro que consideran más adecuado, *eGames*. Más adelante, se expone la situación que rodea a los deportes electrónicos en otros países (desde el continente asiático a Estados Unidos, pasando por otros de nuestro entorno europeo), para posteriormente revisar la legislación española al respecto del reconocimiento de las modalidades deportivas, y su posible encaje. Para finalizar se presentan las conclusiones planteadas por los autores en cuanto a las cuestiones analizadas. El debate está servido.

1.1. Antecedentes

1.1.1. Origen y evolución de los *eSports*

Es evidente que la llegada de las nuevas tecnologías, y especialmente de internet, ha transformado sustancialmente a la sociedad y su forma de vivir, relacionarse, trabajar y otros tantos aspectos tradicionales que se han visto modificados (Ramírez-Macías, 2011). Esto también explica el impacto de los videojuegos —concepto distinto al de los *eSports* y que más adelante se explicará— en la sociedad.

Así, como aseveran Martín & Pedrero (2021), nacen como un modelo de entretenimiento individualizado mediante el cual el sujeto competía o jugaba contra la máquina en cuestión, ya es un ordenador, una consola o cualquier otro dispositivo. Digamos que no era una actividad necesariamente social, sino que se desarrollaba en la esfera privada del consumidor de videojuegos. No obstante, poco después se introduce una novedad que sería relevante y es la posibilidad de participar de forma presencial en el juego en modo multijugador. Y es relevante la referencia a la presencialidad, por cuanto el primer atisbo de socialización alrededor del videojuego nace de la posibilidad de juntarse dos personas que jugarán ante la máquina gracias a dos herramientas o

dispositivos conectados o vinculados que se lo permitan. Sin embargo, el gran avance en este sentido vino con la conexión entre los videojuegos e internet, lo cual permitió que esa posibilidad de participación múltiple simultánea se produjese de forma *online*; es decir, dos personas jugando desde distintos puntos geográficos podían conectarse a una misma partida del juego en cuestión y desarrollar la actividad.

Además, en esa evolución sociológica de los videojuegos precisamente el salto al concepto de *eSports* entendido como competición de videojuegos —tal y como luego se detallará— supuso un importante ítem en su desarrollo, en tanto en cuanto la posibilidad de retransmitir determinados eventos y juegos en directo (*streaming*) pudo alcanzar a un gran número de espectadores interesados en ellos. Tal es así, que la comunidad generada en torno a este sector supone un crecimiento exponencial en cuanto a visibilidad e impacto social. Esto también explica el impacto económico que, por ejemplo, visibiliza la consultora Newzoo otorgando un valor de 1.100 millones de dólares a los ingresos obtenidos por esta industria en el año 2019 (Rodríguez, 2021).

Para Antón (2019) los deportes electrónicos serían competiciones de videojuegos que permiten el enfrentamiento simultáneo entre dos o más participantes, en igualdad de condiciones y en un ambiente deportivo dependiente de una estructura competitiva, profesionalizada y mediatizada que desarrolla un mercado propio. En este sentido, resultan claras sus similitudes con cualquier espectáculo deportivo tradicional de los que conocíamos en las últimas décadas.

Por establecer una conexión del origen de los *eSports* con la práctica real de estas competiciones se podría decir que sus inicios se remontan al año 1980, donde se produce la primera gran manifestación de estos eventos, y ocurre en Estados Unidos con más de 10.000 participantes involucrados. Si esto lo extrapolamos al continente europeo, en el año 2000 se funda la *Electronic Sports League* y es a través de ella mediante la que llegan los *eSports* a España, pudiendo tomar como primera referencia de su celebración la competición desarrollada en el año 2006 en Madrid que supuso la quinta edición de la *e-Sensation* y sirvió como baremo para la elección de la selección española que disputaría posteriormente la *European Nations Championship*. De este modo se asientan las competiciones de videojuegos en territorio español, lo cual se explica desde un punto de vista tecnológico, sociológico y también económico tal y como se ha comentado hasta ahora, pero para abordar el asunto con garantías y ser pragmáticos es bueno centrarse ahora, ya desde un principio, en cuestiones puramente conceptuales y terminológicas.

1.1.2. Concepto de eSports. ¿un simple videojuego o algo más?

Los *eSports*, *electronic sports* o deportes electrónicos son competiciones que se desarrollan dentro de la industria del videojuego y que suponen un tipo de entretenimiento relacionado con estas tecnologías (García, 2021). Es sumamente importante distinguir el concepto de videojuego del de *eSports*, puesto que la diferencia entre ambos es sideral y sumamente importante. Se parte de la idea de que todos los deportes electrónicos son videojuegos o se desarrollan mediante estos, pero, sin embargo, no todos los videojuegos han de ser necesariamente deportes electrónicos. Así, se podría decir que un *eSport* es una competición de videojuegos que organiza la empresa que lo diseñó y que congrega a jugadores o jugadoras profesionales, en la que compiten entre sí con el objetivo de ganar y en la que se genera un evento que procura atraer espectadores y otros ingresos como pueden ser los generados mediante patrocinadores (Martín & Pedrero, 2021). De esta definición es necesario aclarar unas cuestiones para no inducir a error, que serían las siguientes:

- La referencia a las personas jugadoras profesionales en ningún caso puede ser tomada como equivalente a la definición de deportista profesional y su consecuente regulación en la práctica deportiva². Así, un deportista profesional de los que se acogen al Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales, es aquel que reviste unas notas de voluntariedad, retribución, ajenidad y dependencia, de entre las cuales la más problemática es la de dilucidar cuándo se está ante una verdadera retribución o cuando se está percibiendo una mera compensación de gastos u otro tipo de ingreso similar. No obstante, un deportista puede tener una licencia deportiva de carácter profesional conforme a la propia reglamentación deportiva, pero esto no es indicativo de que laboralmente también sea profesional y viceversa (Irurzun, 2021).
- La mención hacia la empresa diseñadora del videojuego como organizadora de la competición de videojuegos es un tanto imprecisa, por lo que se entiende que se quiere referir es a que esta entidad, denominada en la práctica como *Publisher*, es la titular de los derechos de propiedad intelectual e industrial del videojuego —tema central y especialmente complejo para el debate que aquí se plantea y sobre el que luego se volverá de forma más extensa—, por lo que estará

² Véase el Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. Evidentemente, y al menos hasta ahora, esta normativa no sería aplicable a los *gamers* o jugadores o jugadoras de *eSports*, y esto se mantendrá mientras no cambie el modelo y se incluya este tipo de entretenimiento como una modalidad deportiva más y se cumplan los requisitos legalmente establecidos para ello con su consecuente consideración.

en sus manos la organización o no de la misma, con independencia de que luego se externalice o no ese servicio propio de organización del evento.

Aclaradas estas cuestiones particularmente engañosas y habiendo diferenciado la idea de lo que es un videojuego y su plasmación en una competición, es necesario ahondar en el origen y las bases que dan lugar al debate relativo a la posible consideración de los *eSports* como deporte en sentido tradicional.

1.1.3. Sobre la terminología intencionalmente empleada y las bases que originan el actual debate acerca de la consideración de los eSports como deporte

Anteriormente, y con todo el sentido, se ha anticipado la diferencia entre videojuego y deportes electrónicos. La palabra videojuego contiene el término «juego», entendido como una práctica meramente lúdica o recreativa por la que se genera entretenimiento, pero nada tiene que ver con la actividad física o el deporte organizado, regulado y estructurado. Sería algo similar a las canicas o las chapas, que nadie se plantea si pueden o no ser deporte –salvo muy pequeñas excepciones de tipo social/cultural limitadas a un ámbito muy concreto; piénsese, ciertos deportes autóctonos–. Es cierto que a quien juega a un videojuego se le llama «jugador», pero también a quien juega a las cartas o a las máquinas recreativas, y sin embargo nadie piensa en llamarlos deportistas. Pero en el momento en que los videojuegos evolucionan en el sentido mencionado en el primer epígrafe de este apartado y se comienza a potenciar el sentido competitivo de estos se le acuña el término *eSports* como *electronic sports* siguiendo el anglicismo o, traducido, deportes electrónicos, comienza la polémica. En este sentido, cabe advertir ya que esta decisión terminológica no es puramente azarosa o fruto de la casualidad, sino que es totalmente intencionada y dos motivos de la elección destacan especialmente. Por un lado, la creciente importancia económica y social de los *eSports* induce a los agentes intervenientes en la industria a idear esta nomenclatura con el fin de sembrar la duda, a sabiendas de que la cobertura que le proporcionaría al sector la calificación como deporte supondría, muy probablemente, un crecimiento exponencial del mismo. Por otro lado, la semejanza respecto al deporte, que ha ido adquiriendo el concepto de evolución en cuanto a competitividad, espíritu deportivo, entrenamiento, juego limpio, afán de superación, respeto de las reglas de la competición y otros valores deportivos (Rodríguez, 2018) acerca un paso más al deporte una idea teórica basada en objetivos mercantiles y comerciales.

Asimismo, las partes que no se implican tan activamente³ en la industria, pero intervienen en las misma, buscan acercar al sector hacia un modelo más consolidado como es el deporte, que les permitirá crecer de manera más rápida, segura y eficaz. También ven en esta posibilidad una gran oportunidad de conseguir implementación real en la sociedad, así como un favorecimiento de las marcas y un aumento de las posibilidades en términos de publicidad y rentabilidad económica (Rodríguez, 2021).

Tal es la relevancia de la denominación que se ha pretendido del sector que, como se ha visto, es la base de un debate interesado o artificial por los motivos que se han comentado y precisamente en este trabajo se es contrario a la misma, por cuanto ya se anuncia en este punto que se es reticente a la consideración de los *eSports* como una nueva modalidad deportiva —lo cual se argumentará de forma detallada en un capítulo propio—. Por ello, se propone como primera modificación la necesidad de utilizar otros términos que se consideran más correctos y adaptados a la realidad. Así, el uso de *eGames* o *electronic games* siguiendo el anglicismo, o juegos electrónicos traducido, se considera más correcto (Amador, 2022)⁴. Incluso, a pesar de adentrarnos en un sector donde, por su influencia, reina el habla inglesa y los términos se extrapolan literalmente sin traducción⁵ —con los riesgos semánticos que cualquier traducción presenta y más si la misma refiere a cuestiones académicas o científicas donde se ha de ser especialmente riguroso—, se podría simplificar la denominación utilizando una expresión de habla castellana precisa, clara y entendible: competiciones de videojuegos o videojuegos competitivos (Rodríguez, 2018).

En definitiva, la forma en la que decidimos llamar a las cosas puede marcar un antes y un después en su devenir futuro, en las fórmulas jurídicas que se adopten para su regulación y cualesquiera otras consecuencias que pueden derivar de su propia definición. Es por ello por lo que, en un trabajo académico y científico como este, donde se pretende ser certero y riguroso, era menester comenzar por aclarar esta cuestión y construir así una argumentación donde la primera piedra, que es su propia nomenclatura y definición, esté bien construida.

³ Entiéndase, en este contexto, que la participación activa está haciendo referencia a las partes que intervienen de la manera más decisoria en las competiciones y, por lo tanto, las más influyentes en el desarrollo de las mismas.

⁴ Véase el primer párrafo de este epígrafe donde se detalla el significado de incluir la palabra «juego» y no «deporte», pues una cuestión puramente semántica habría ahorrado muchos debates posteriores que ahora, como se concluirá en este trabajo, parecen superados.

⁵ Piénsese: *eSports*, *gamers*, *publisher*, *caster*, *gaming room*, *broadcasters*, etc.

1.2. Algunos ejemplos de modelos de regulación de los *eSports* / *eGames* en otros países

1.2.1. Corea del Sur y China

Siguiendo a Barbarà (2019) puede decirse que Corea del Sur destaca por ser el país en el que se producen las primeras retransmisiones con una audiencia masiva en relación con los videojuegos competitivos. La expansión internacional de las competiciones organizadas en este Estado no es fruto de la casualidad, sino que la preocupación del Gobierno por los problemas de la población en torno a la industria del videojuego les hizo regularlo. Es decir, fruto de problemas de salud como la adicción o el sedentarismo, el Estado interviene en este mercado alertado por esa tendencia. Así, fruto de la histórica colaboración público-privada de los países asiáticos nace la KESPA (*Korea e-Sports Association*), que se integraría de once componentes privados y de un último, el duodécimo, que sería el Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo. De esta forma desde la parte pública del país se podría controlar la evolución, desarrollo y crecimiento de la industria. Tal es así, que en un primer lugar se centran en la seguridad regulando los títulos de los videojuegos y las edades límite. A partir de ahí, ya en el año 2006, se regulan cuestiones más concretas relacionadas con las competiciones de videojuegos como la comercialización de videojuegos online o la explotación de lo que se conocería como *eSports*. En definitiva, se busca regular desde lo público y desarrollar desde lo privado para convertirse en los auténticos dominadores de la industria a nivel internacional, sin preocuparse en la práctica de los problemas que esto pueda generar y centrando todos sus esfuerzos en un futuro rendimiento económico que terminaría incluso manchado por, entre otras cuestiones, casos de corrupción.

A la vez que Corea del Sur desarrollaba su industria del videojuego y se alzaba como el auténtico dominador de la industria de las competiciones de videojuegos, China comenzaba a observar a sus vecinos asiáticos con recelo. Ya se sabe de la atención que presta este país a los mercados económicos emergentes; más si cabe, en los supuestos en los que una nueva industria que promete ser próspera a futuro nace y/o se consolida en un país vecino. Esto desemboca en que, tras un período de prueba en el que se emiten resúmenes de competiciones extranjeras —pues China no es ni mucho menos una potencia en competiciones de videojuegos, aunque sí tenga potencial en la producción de los propios videojuegos— se llega a declarar por la Administración General Estatal de Deportes que los deportes electrónicos son un nuevo deporte oficial (Barbarà, 2019). Y fue así, una decisión repentina e inminente con unos intereses económicos de fondo claramente marcados. China se convierte así en el primer país que legisla en este sentido.

1.2.2. Francia y Alemania

Por cercanía, hemos de adentrarnos en el estudio de casos europeos, de países muy similares a la cultura, a la política y a la forma de legislar españolas. Habiendo visto el foco del conflicto que nace en Asia, es curiosa la forma en la que un país europeo como Francia enfoca el reto legislativo. Así, cuando entra en vigor la *Loi n°2014-344 du 17 mars 2014 relative à la consommation* se establece que las competiciones de videojuegos en las que las personas jugadoras o clubes paguen una licencia o tasa de entrada para poder participar y opten a ganar un premio final podrían considerarse juego de azar, con independencia del grado de azar que exista. Como afirma Barbarà (2019), cuestión evoluciona en 2012, puesto que en plena campaña electoral existe un compromiso de actualizar la legislación a los nuevos retos digitales para defender a la ciudadanía francesa en materia de protección de datos, privacidad y tecnologías en general. Dentro de todo el maremágnum normativo que se prometía mediante esta nueva ley, existía un artículo que en principio abordaría la cuestión de los videojuegos competitivos. Así, los arts. 101 y 102 ubicados en la sección 4^a de la *Loi n°1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique* se dedicaban a este aspecto y mediante ellos se modificaba el anterior régimen jurídico —inclusión como juegos de azar— que tanto caos generaba en la industria, se adaptaba la legislación laboral en materia de menores de edad y se definía el concepto de jugador profesional⁶ de videojuegos a quien le sería de aplicación la normativa a este respecto. Con posterioridad se dictan diferentes decretos y reglamentos de desarrollo en cuestiones de disciplina o régimen laboral, pero ha terminado por ser una regulación insuficiente. Es probablemente insuficiente por ser pionera, precisamente, lo que hace que al no identificar bien el objetivo y considerar que las competiciones de videojuegos no son más que un ensanche de la industria del videojuego en sí —cuando, evidentemente, es mucho más que eso porque es una industria en sí misma— el enfoque sea incorrecto y la regulación deficitaria para sacar el máximo rendimiento a un sector en auge (Barbarà, 2019).

De todo esto es relevante resaltar una cuestión: Francia en ningún momento piensa o se plantea regular las competiciones de videojuegos como un deporte. Sí, es el primer país europeo que dota de una cierta regulación específica al sector, pero lo hace en términos de seguridad jurídica,

⁶ En la ley se definía jugador profesional de la siguiente forma: “Los jugadores profesionales de competiciones de videojuegos se definen como cualquier persona cuya actividad remunerada implique la participación en competiciones de videojuegos y que tengan un vínculo de subordinación jurídica con una asociación o empresa que cuente con una licencia del ministro responsable de la tecnología digital, que se especificará por la vía reglamentaria”.

adaptación a las nuevas tecnologías y solución de fórmulas jurídicas complejas que surgen en un ámbito muy específico. Pero nada más, la regulación es ajena a la legislación deportiva francesa (Rodríguez, 2021).

Por su parte, Alemania no dota al sector de una regulación específica, pero sí se pronuncia en términos contrarios a su consideración como deporte. Así, expone una serie de motivos que van desde la violencia, la adicción y la protección de los menores, hasta la falta de ejercicio y actividad físico-motriz en sentido tradicional, valorando enormemente cuestiones de salud —salud incluso pública—. Alemania también es contraria a la invocación de algún tipo de interés público, remitiéndose a que los videojuegos competitivos no son más que una actividad comercial —y puramente privada ha de entenderse, por lo tanto— dirigida a la consecución de beneficios económicos. Todo ello, evidentemente, sin negar que las mismas competiciones existan y se puedan desarrollar libremente. Así, el *Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB)*, que es el Comité Olímpico Alemán, que considera que «el deporte debe tener como objetivo la actividad motriz» y que esta «constituye el fin en sí mismo de la actividad deportiva», siendo este un punto clave en lo que aquí se comenta. Pero, además, entre otras cosas, recalca su rechazo a «los actos competitivos destinados exclusivamente a obtener un beneficio material», que es lo que la autoría de este texto, en cierta medida, considera que ocurre con los *eGames*. En resumen, el rechazo de Alemania a la consideración de estos como deporte se basa en la ausencia de actividad física, la protección de los y las jóvenes frente a la adicción —ludopatía— y la negativa a reconocer los *eGames* como organizaciones sin ánimo de lucro, pues no consideran que se dedique al «avance altruista del público en general» (Beltrán Castellanos, 2020).

1.2.3. Regulaciones en otros países

Poco a poco van proliferando los países que dan el paso de regular de una u otra forma la industria de los *eSports* o *eGames*. En este sentido, Filipinas interviene el sector sabiendo los intereses económicos que le subyacen, y lo hace tomando elementos de la regulación propia del deporte profesional —la licencia deportiva, por ejemplo— y somete a la actividad a control por una autoridad estatal que supervisa el deporte profesional para aquellos casos en los que se supere un determinado nivel económico. Es una especie de imitación, pues ni el legislador, ni la Administración, ni el Comité Olímpico filipino califican a las competiciones deportivas como videojuegos. También Argentina se adentra en este reto legislativo mediante el proyecto de ley 1917-

D-2018 que sí regularía los videojuegos competitivos, pero lo haría solo para los no violentos de estrategia a tiempo real, cartas colecciónables y plataforma deportiva (Rodríguez, 2021).

Por su parte, es curioso el caso de Estados Unidos, puesto que gran parte del movimiento estaba pendiente de qué decisión adoptaría un país de la talla de EEUU. En 2016, se reconocían desde la Casa Blanca los *eSports* —aquí se podría usar el término si realmente lo consideran deporte— como deporte, pero lo hacía de forma casi simulada, ficticia, irreal o, si se quiere, interesada y dirigida, pues el único objetivo era constituir esta herramienta legal que facultase el reconocimiento de visado P-1A a las personas que juegan a videojuegos, tal y como ocurre con los atletas internacionales de otros deportes tradicionales (Rosell, 2016). En definitiva, parece que EEUU aún no ha tomado cartas reales en el asunto y solamente ha utilizado el debate para favorecer los intereses de sus jugadores o jugadoras de videojuegos, sabedores en todo caso de que la dimensión internacional de la industria es evidente y los intereses económicos en juego son muy potentes. Sin embargo, no parece querer entrar en el debate ni creerse mucho la calificación como deporte de estas prácticas, sino que más bien solo toma una decisión claramente encaminada a un fin muy concreto.

2. MÉTODOS

En el estudio que se presenta el enfoque metodológico principal seguido es de índole cualitativa. Coincidimos con Chaves et al. (2014) en afirmar que la finalidad de la investigación cualitativa es la construcción de conocimiento sobre la realidad social, desde la particularidad de la perspectiva de quienes la originan y la viven.

Con el fin de obtener la información sobre el estado de la cuestión, se procedió a realizar una revisión de la bibliografía académica y científica existente sobre la temática a debate en buscadores como Dialnet y Google Académico (utilizando los descriptores: (*eSports*, videojuegos/eGames, deporte/sport y filtrando los resultados por fecha, desde el año 2000), de la que fueron seleccionados los más relevantes para el presente estudio a partir de una lectura de los resúmenes (*abstracts*), fundamentalmente; se ha llevado a cabo una lectura científica de los artículos seleccionados finalmente. A partir de ahí, se ha utilizado un abordaje fenomenológico, que permite explorar, interpretar y comprender en profundidad el fenómeno investigado; y deductivo, discutiendo y concluyendo a partir del análisis documental de diversos estudios publicados en revistas científicas y del análisis de las referencias legislativas y jurídicas más relacionadas. Este tipo de métodos resultan de utilidad y son habituales en las ciencias sociales y jurídicas, siendo apropiados para el presente estudio.

De este modo, se ha tenido presente la ley 10/1990 del Deporte del Estado Español y su desarrollo reglamentario, así como otras disposiciones legislativas de relevancia, a fin de profundizar en la concepción de modalidad deportiva en este país, y los requisitos necesarios para considerar como tal a una actividad físico-deportiva. Se ha procedido a realizar una comparativa sintética con la consideraciones jurídico-deportivas de otras zonas geográficas incluidas en el estudio. El objetivo, que es contribuir al debate teórico planteado, y realizar una propuesta para esclarecer el objeto de estudio, se consigue mediante un nfoque, cualitativo e interpretativo, fundamentalmente, y se apoya en técnicas de análisis documental y análisis del discurso.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. *El procedimiento a seguir para el reconocimiento de nuevas modalidades deportivas en España*

Coincidimos con León et al. (2019) en que para poder comprender y tomar una posición si los *eSports* pueden o no ser considerados como deporte, tendríamos que entrar a discutir la definición de deporte y tomar como ejemplo previos debates con otras modalidades de competición y rendimiento. En España, al hablar del procedimiento que se ha de seguir para reconocer de manera oficial la existencia de una nueva modalidad deportiva es necesario adentrarse en el campo del Derecho administrativo. Así, el art. 8 a) y b) de la Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte, encomienda dicha competencia al Consejo Superior de Deportes (CSD), y más concretamente a su Comisión Directiva —cuestión que se aclara en los arts. 10.2 a) y e) de la misma norma. En concreto, la principal ley estatal en materia deportiva desarrolla, por un lado, el reconocimiento de la modalidad deportiva en cuestión y, por otro lado, el reconocimiento de la Federación que se encargará de gestionarla (Rodríguez, 2021). La redacción de dichos artículos queda de la siguiente forma:

Artículo 8. [...]:

“Son competencias del Consejo Superior de Deportes las siguientes:

- a) Autorizar y revocar de forma motivada la constitución y aprobar los estatutos y reglamentos de las Federaciones deportivas españolas.
- b) Reconocer, a los efectos de esta Ley, la existencia de una modalidad deportiva”.

Artículo 10. [...]:

2. “Son competencias específicas de la Comisión Directiva, entre otras, las siguientes:

- a) Autorizar y revocar, de forma motivada, la constitución de las Federaciones deportivas españolas
- e) Reconocer la existencia de una modalidad deportiva a los efectos de esta Ley”.

No obstante, resulta oportuno aclarar que no es necesario que, una vez se reconozca la modalidad deportiva —requisito previo para la constitución de la federación—, haya que reconocer una federación que la gestione. Por ejemplo, podría colmarse esta especie de laguna mediante una figura alternativa como sería la agrupación de clubes de ámbito estatal (Espartero, 2006).

Es interesante advertir que, así como el Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre federaciones deportivas españolas, regula detalladamente los requisitos que deben cumplir las federaciones deportivas o las agrupaciones de clubes, el Ordenamiento Jurídico estatal no hace lo mismo para las modalidades deportivas. Sin embargo, doctrinalmente se ha ido aclarando esta cuestión basándose, por un lado, en ciertos requisitos para la constitución de federaciones que podrían ser aplicables al reconocimiento de nuevas modalidades deportivas y, por otro lado, en la labor formativa y clarificadora que ha venido desempeñando el CSD. Así, se podrían listar los requisitos a cumplir de la siguiente forma (Seguí Urbaneja & Pol Vilagrassa, 2018):

- a) Cumplir algunos de los requisitos enumerados en el art. 8.1. del Real Decreto 1835/1991, que son:
 - Existencia de una Federación internacional de esa modalidad, reconocida por el COI y con una implantación suficiente a nivel europeo y mundial.
 - Interés deportivo nacional o internacional de dicha modalidad.
 - Existencia de competiciones internacionales de la modalidad que cuenten con un número significante de participantes y de convocatorias celebradas
 - Implantación real de la modalidad en cuestión en el país de reconocimiento.
- b) La modalidad por reconocer debe consistir en la realización de una actividad física que debe realizarse directamente por seres humanos.
- c) Asimismo, la modalidad debe presentar carácter competitivo, de tal forma que se busque la victoria contra un adversario, contra sí mismo o alguna otra oposición.
- d) La competición de que se trate habrá de estar reglada, y en concreto se detallarán: reglas de competición, número de participantes, terreno de juego, equipamiento y arbitraje cualificado.

- e) Indicar si la modalidad objeto de calificación presenta o no coincidencias significativas con otra modalidad o especialidad que ya cuente con reconocimiento.
- f) Finalmente, se deberá indicar si la práctica a realizar respeta el medio ambiente y los valores éticos de la sociedad.

Como se puede apreciar, la complejidad del reconocimiento de modalidades deportivas en España es abrumadora, y lo es fruto de la inseguridad jurídica que provoca la falta de regulación existente. La cuestión es más preocupante si se trata de diferenciar una modalidad deportiva de una especialidad de la misma —cuestión sobre la que no se entrará aquí para no exceder el objeto de este trabajo—, donde a veces es complicado trazar la línea de rasgos coincidentes o diferenciadores que hagan sustentar la argumentación en uno o en otro sentido. Por lo tanto, se podría decir que un deporte será reconocido como modalidad deportiva en España cuando la Comisión Directiva del CSD así lo establezca (Rodríguez, 2021).

Sin embargo, en España la organización político-territorial agrava más si cabe esta cuestión. Así, la disposición autonómica del Estado supone un problema añadido a esta vicisitud por cuanto las propias autonomías tienen competencia para el reconocimiento de modalidades y especialidades deportivas. Es decir, que se podría dar la situación mediante la cual en una autonomía una determinada disciplina deportiva es una modalidad deportiva independiente, con su propia federación deportiva y su autoorganización, mientras que en el plano estatal esa misma disciplina podría estar subsumida dentro de una modalidad de la que dependería e integrada en la federación deportiva de esta⁷. Algo así ocurrió, por ejemplo, en Extremadura cuando la Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Extremadura de 15 de febrero de 2001 formuló su declaración de que el fútbol sala era una modalidad deportiva y no una mera especialidad del fútbol. Y lo hizo destacando que el reconocimiento de las modalidades deportivas es competencia exclusiva de la Administración, ya sea estatal o autonómica, pero tal consideración (o su denegación) han de ser motivados, no siendo en ningún caso actos discrecionales. Precisamente esa falta de motivación, entre otras cuestiones, induce

⁷ La nueva Ley 39/2022 del Deporte, aprobada recientemente, continúa con el nivel de complejidad, definiendo modalidad deportiva, especialidad y disciplinas deportivas: “Artículo 44. *Modalidades y especialidades deportivas.* 1. Se entiende por modalidad deportiva toda forma de práctica de actividad físico-deportiva con características estructurales propias, que tenga tradición, reconocimiento y reglamentación autonómica y nacional. Una modalidad deportiva cuenta a su vez con una o varias especialidades deportivas y, a su vez, cada especialidad cuenta con una o varias pruebas. [...] Dentro de cada especialidad pueden existir diferentes disciplinas deportivas, atendiendo a la exclusividad de sus reglas, así como al lugar donde se desarrolla.” Estaremos pendientes de su desarrollo reglamentario.

en el sentido contrario de la sentencia a la decisión tomada por la Dirección General de Deportes de la Consejería de Educación y Juventud extremeña de aquel entonces que había considerado al fútbol sala como especialidad deportiva dependiente del fútbol (Millán, 2003).

Más recientemente, y también con el fútbol sala como protagonista, se puede observar otro precedente. En 2022 la Federación Madrileña de Fútbol Sala seguía actuando en Madrid (sobre el que es competente), cuestión que chocaba con el plano nacional donde ya estaba integrada como comité en la Real Federación Española de Fútbol. Sin embargo, en el mes de junio de este mismo año dicha Federación pasa a integrarse también como un comité dentro de la Real Federación de Fútbol de Madrid (De la Santa, 2022).

En definitiva, queda claro lo difícil que es el procedimiento para reconocer una modalidad deportiva en España, tanto por su escasa regulación, como por la complejidad territorial del Estado autonómico, y también por la dificultad que conlleva la delimitación de aquellos casos en los que la disciplina deportiva en cuestión se deba considerar como modalidad deportiva independiente o como especialidad integrada en una modalidad.

3.2. Encaje de los eGames con los requisitos exigidos para su reconocimiento como modalidad deportiva

En este punto, y en base a todo lo explicado hasta ahora, se intentará desarrollar el encaje que podrían tener los *eGames*, que podemos traducir como videojuegos competitivos o competiciones de videojuegos, en todo este marco jurídico. Es menester abordar ya de manera directa la posibilidad de considerar como deporte a las competiciones de videojuegos. Ciertamente en este trabajo ya se ha ido deslizando la opinión que se sugiere, pero es aquí donde se detallarán los motivos y argumentos que la sustentan. Para llevar a cabo esta labor se analizarán los requisitos que previamente se han mencionado y que son necesarios para el reconocimiento de una modalidad deportiva en España:

Existencia de una Federación internacional de esa modalidad, reconocida por el COI y con una implantación suficiente a nivel europeo y mundial, así como competiciones internacionales e interés nacional o internacional:

Existe una Asociación Mundial de *eSports* (WESA) y se desarrollan competiciones internacionales tales como *E-Sports League One* (ESL One) o *League Championship Series* (LCS), pero no es tan claro el respaldo olímpico hacia estas organizaciones. En un primer lugar, el Comité Olímpico Internacional pareció estar dispuesto a ese acercamiento, pero esta cuestión se ha ido enfriando, por lo que estos dos primeros aspectos ya parecen defendibles para argumentar de pleno la

posibilidad de reconocer como modalidad deportiva a los videojuegos competitivos (Rodríguez, 2021).

Implantación real en el país de reconocimiento:

Es innegable la práctica masiva y el desarrollo potencial que está sugiriendo la industria de las competiciones de videojuegos en España. Tanto es así que, pese a la falta de medición exacta o rigurosa, el anuario de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2021) recoge que en el año 2020 los empleos vinculados a la industria de las competiciones de videojuegos aumentaron en un 33%, de los 600 a los 800 aproximadamente, mientras que en 2021 ya superan esos 800 situándose alrededor de los 820. Asimismo, en cuanto a penetración en las audiencias España recoge un nivel del 49%, aupándose así al top-3 europeo en este aspecto. Finalmente, a nivel de ingresos, España se encuentra en el top-10 europeo. Por lo tanto, con unos pocos datos se puede ver el reflejo y la importancia que la industria está alcanzando en este país, por lo que su implantación no parece ser un escollo para lo que aquí se comenta.

La modalidad por reconocer debe consistir en la realización de una actividad física y su realización debe ser llevada a cabo directamente por seres humanos:

Empezando por el estudio de la condición de que la actividad debe estar realizada directamente por seres humanos, no parece ser un punto especialmente conflictivo. Es evidente que es un ser humano —el jugador de videojuegos o *gamer*— el que mediante sus habilidades controla un dispositivo que traduce sus movimientos en el juego o programa en cuestión. De hecho, esta característica es común a otros deportes más tradicionales y sobre los que no se pone en duda su calificación como modalidad deportiva, como por ejemplo: el tenis, por el uso de la raqueta, el hockey por la utilización del *stick* o incluso el automovilismo y el motociclismo, donde la cosa se agrava aún más mediante la conducción de un vehículo a motor donde un mero fallo mecánico puede suponer el fracaso total del deportista participante, por lo que la dependencia de factores ajenos a la actividad humana resulta evidente (Rodríguez, 2018).

Sin embargo, más compleja es la delimitación de los *eGames* como deporte partiendo de la realización de actividad física como requisito para tal consideración. Así, son ciertamente recurrentes las asimilaciones antes mencionadas en relación con los deportes de motor o de uso de otros instrumentos, o incluso con el ajedrez o los deportes con animales. Pero en este caso sí existen diferentes fundamentos jurídicos para abordar esta cuestión, que serían (Rodríguez, 2021):

- Art. 2 de la Carta Europea del deporte de 1992 que dispone como deporte: “Todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles”. De esta misma definición se hace eco la Sentencia del TJUE de 26 de octubre de 2017 al excluir el *bridge* de su posible reconocimiento como deporte.
- El CSD ha venido a decir que la actividad física es “un tipo de acción que implique un esfuerzo físico significativo y/o la realización de movimientos complejos”.

Por lo tanto, por lo explicado hasta ahora, se puede deducir que de la positivización del concepto de actividad física y su relación con las competiciones de videojuegos habría que establecer un debate desde dos disciplinas académicas distintas. Por un lado, las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte tienen mucho que decir sobre este aspecto; por otro lado, el Derecho habrá de materializar jurídicamente el encaje de esa visión más práctica. Así, la opinión más popular en el ámbito de las ciencias del deporte es que los *eGames* no cumplen con el nivel de motricidad suficiente para considerarse ejercicio físico: autores como Bordes & Martínez-Santos (2020), refieren que el órgano de acción-control, el cuerpo humano y sus peculiaridades, queda separado física y materialmente de su efectividad respecto de la pantalla: la motricidad solicitada es de naturaleza sustitutiva, no constitutiva, sometida a una recodificación y digitalización que transforma las interacciones motrices en “e-teracciones” (interacciones digitales) gráficas entre avatares. Otros autores reconocen la importancia de la motricidad fina y de la necesaria coordinación a la hora de realizar la actividad y ciertos movimientos corporales que la acompañan (Rodríguez, 2021), así como la posibilidad de lesionarse y otro tipo de habilidades de tipo mental tales como la concentración (presentes en distintas modalidades deportivas), el entrenamiento o la estrategia, que sí se manifiestan en este tipo de competiciones. En esta línea se posicionan quienes abogan y defienden la consideración de modalidades deportivas de prácticas como el ajedrez, que precisamente tiene reconocimiento oficial en España, por parte del Consejo Superior de Deportes. Bascón-Seda y Rodríguez-Sánchez (2020) aportan luz a este debate, exponiendo diferentes puntos de vista en una revisión sistemática sobre lo que ellos denominan “deportes electrónicos. A modo de ejemplo, destacan la tesis de van Hilvoorde & Pot (2016), quienes “argumentan que, aunque los *eSports* implican acciones motoras cuya intencionalidad es la de desplazarse, estas no son lo suficientemente globales ni significativas para que puedan producirse entrenamientos específicos en torno a ellas ni

tampoco la inclusión de estas modalidades dentro de programas de educación física y/o deportiva” (Bascón-Seda & Rodríguez-Sánchez, p. 346).

Por su parte, desde las ciencias jurídicas se es más abierto en este punto, por cuanto no repara tanto en aspectos científicos relacionados el concepto de deporte y los de actividad física y motriz (Rodríguez, 2021).

En definitiva, se es mucho más escéptico desde el punto de vista deportivo que desde el jurídico, lo cual es lógico por cuanto el tipo y el nivel de intensidad de actividad física y motriz que se fomentaría catalogando las competiciones de videojuegos como deporte es inversamente proporcional a la idea de promover un estilo de vida saludable y activo. Y precisamente esta es la tesis que suscribe este trabajo, considerando que este aspecto es uno de los fundamentales a la hora de delimitar esta cuestión y que, desde las ciencias jurídicas, se ha atender a los criterios técnicos y científicos de los expertos en la materia —los de las ciencias del deporte— que investigan y estudian las repercusiones físicas y saludables de los distintos tipos de actividades. No se pone en duda que se cumplan ciertos parámetros para su similitud con el concepto de actividad física, pero se cuestiona que el impacto de tal consideración sea beneficioso para la sociedad. Se podría alertar ya incluso, para terminar con este apartado, de los problemas de desarraigo social que tendría el hecho de considerar que una persona sentada en una silla jugando a un videojuego sea considerada como deportista, entendiendo el deporte como un fenómeno también social independientemente de que se piense en uno de realización individual o colectiva, por cuanto mediante los entrenamientos, las competiciones y otro tipo de eventos se consigue ese acercamiento. Certo es que los *eGames* están intentando paliar esta cuestión mediante entrenamientos conjuntos en las conocidas como *gaming house* (lo que en castellano se debería entender como “centros de entrenamiento”, al no existir un término equivalente) u otro tipo de localidades, así como la presencialidad de los eventos, pero quien sabe si las tecnologías o fenómenos atípicos e imprevistos, como la reciente pandemia mundial causada por el COVID-19, hagan que se vuelva a un espectro claramente aislado e individualizado.

La modalidad debe presentar carácter competitivo, de tal forma que se busque la victoria contra un adversario, contra sí mismo o alguna otra oposición:

Este requisito quizás sea uno de los menos conflictivos, en tanto en cuanto, como ya se ha explicado, la diferencia entre un *game* o *videogame* y un *eGame* es precisamente ese carácter competitivo en el que al finalizar el evento debe haber un vencedor, ya sea individual —entiéndase, el jugador— o colectivo —es decir, el equipo—. Evidentemente, quedarían fuera de esta distinción

aquellos actos que sean puramente objeto de exhibición o muestra y carezcan de carácter competitivo.

La competición de que se trate habrá de estar reglada:

Al igual que se comentaba en el apartado anterior, y en relación con este, suelen coincidir los supuestos que revisten carácter competitivo con los que presentan una regulación definida. Es decir, dicho de otra forma, son extraños los casos en los que se compite sin reglamentación y viceversa.

Indicar si la modalidad objeto de calificación presenta o no coincidencias significativas con otra modalidad o especialidad que ya cuente con reconocimiento:

Esta cuestión, a priori, podría parecer la más simple de todas por cuanto los videojuegos revisten tal nivel de especialidad que podría no merecer la pena detenerse en su similitud o no con otra modalidad o especialidad deportiva que ya esté reconocida. Sin embargo, nada más lejos de la realidad, es aquí donde se encuentra uno de los mayores escollos para dicho reconocimiento, y es el de la propiedad intelectual. Si se sitúa un escenario donde hipotéticamente se ha reconocido a los *eGames* como modalidad deportiva es evidente que esta debería admitir un determinado programa —juego— como base de la misma y para hacerlo debería respetar esos derechos de propiedad intelectual de la empresa creadora (Rodríguez, 2021). Precisamente esa dependencia hace que la modalidad en cuestión estuviese eternamente supeditada a los intereses de una empresa privada, por lo que se vería claramente debilitada e insegura en su desarrollo y consolidación. Por poner un ejemplo simbólico se podría decir que al fútbol o al baloncesto unos niños o niñas pueden jugar en un parque con cualquier pelota y hacer unas porterías con dos abrigos o una canasta con una papelera, pero si estas mismas personas quieren jugar una partida de *FIFA* en su *PlayStation 5* deberán hacerlo una vez adquiridos dichos derechos mediante la compra del videojuego que licencia la empresa *Electronic Arts Sports (EA Sports)*. Es precisamente esa línea distintiva la que supone un abismo respecto de la conceptualización de deporte que se ha mantenido en este trabajo, por lo que añadido a las notas de actividad física y otras que se han ido desglosando en este texto dificultarían el reconocimiento que aquí se estudia.

Además, si se quiere complicar aún más un tema ya de por sí complejo, cabría ver cómo casa la propiedad intelectual de videojuegos con base en modalidades deportivas ya reconocidas. Es decir, qué tendría que decir el fútbol, el baloncesto o la fórmula 1 sobre el *FIFA 23*, el *NBA 2K23* o el *F122*. No deja de ser una simulación de algo real; ¿cabría una modalidad deportiva virtual basada en una modalidad deportiva real? ¿Quizás aquí se podría replantear lo dicho anteriormente sobre la no

conflictividad de la similitud de los videojuegos con otras disciplinas? Y muy probablemente la tecnología siga evolucionando hasta el punto de que el realismo sea tal que el parecido sea verdaderamente semejante y de lugar a confusión casi real –piénsese en competiciones disputadas en realidad virtual–.

Por supuesto, ni qué decir tiene la problemática que puede nacer de otros derechos intangibles como los de transmisiones y retransmisiones televisivas, comunicación y distribución, o los de autor propiamente, al que el riesgo añadido que proporcionan las tecnologías e internet dificultan enormemente el control de estos (Vargas-Chaves y Varón-Vanegas, 2022).

Se deberá indicar si la práctica a realizar respeta el medio ambiente y los valores éticos de la sociedad:

Es enormemente complejo y abstracto pensar en una lista cerrada de valores éticos que deban cumplir los *eGames* o su federación en cuestión para no ir en contra de su reconocimiento como modalidad deportiva. Sin embargo, siguiendo a Pérez Triviño (2021), parece claro que este requisito tenía como propósito inicial hacer referencia a la necesidad de tener en cuenta los conceptos de buena gobernanza, buen gobierno, lo conocido bajo el amplio concepto de *fairplay*. Parece ser que esto es en lo que inicialmente se estaba pensando a la hora de dictar dicha exigibilidad, y al mismo tiempo no parece ser una cuestión excesivamente problemática de llegar a la práctica; si bien es cierto, dicho requisito está claramente supeditado al cumplimiento de todos los anteriores por cuanto su manifestación empírica sería prácticamente en la puesta en marcha de la modalidad deportiva ya reconocida.

4. CONCLUSIONES

Tras todo lo expuesto en este estudio, resulta interesante exponer de forma concreta aquellas ideas que finalmente resultan de la investigación llevada a cabo, invitando al lector a reflexionar sobre ellas y la argumentación dada de las mismas. Así, respecto del posible reconocimiento de los *eSports* / *eGames* como modalidad deportiva se podría concluir, en virtud de todo lo argumentado hasta ahora, lo siguiente:

1. En primer lugar, la denominación como *eSports* o deportes electrónicos no es fruto de la casualidad, sino que es una nomenclatura o conceptualización interesada por las partes que intervienen en el deseo de fomentar un debate que en múltiples extremos sería incluso inexistente. Su mera enumeración incluyendo la palabra «deporte» solamente tiene por objetivo sembrar la duda, fomentar la confusión y, en definitiva, poner sobre el tablero un

concepto que de partida ya es erróneo, según el punto de vista de la autoría. Por lo tanto, aquí se entiende y en este sentido se defiende que la denominación más idónea para esta actividad sería la de *eGames* o juegos electrónicos competitivos, algo que nada tenga que ver con el deporte ni siquiera como referencia.

2. Como se ha podido deducir, son prácticamente inexistentes las regulaciones que vienen a considerar dicho sector como deporte, y las que lo son ya se ha demostrado que lo son por un claro interés, ya sea político, social o económico. Por lo tanto, parece ser que ningún Estado entiende que los *eGames* tengan que seguir el camino regulatorio del deporte, por lo que las vías por las que se opta —y se debería optar— son las de regulaciones específicas que sirvan para paliar problemas concretos y especiales o específicos, o la aplicación del Derecho común en su defecto, sin tener que adentrarse en absoluto en la regulación puramente deportiva.
3. Finalmente, se podrían destacar dos grandes escollos —pese a que no sean los únicos— que suponen los más importantes argumentos en contra de la regulación o el reconocimiento de los *eGames* como deporte:
 - De un lado, la realización de actividad física suficiente por la persona humana es, cuanto menos, discutible, tal y como se ha expuesto. Así, desde las ciencias del deporte se es mayoritariamente contrario a esta consideración, a pesar de que sí se reconozcan ciertas notas de dicha motricidad. Sin embargo, el estilo de vida (sedentaria) que se fomentaría, el desarraigo social que se podría premiaría y el riesgo de adicción que se crearía son factores determinantes para esta negativa.
 - Por otro lado, la cuestión de la propiedad intelectual supone un hito especialmente relevante al abordar esta temática. En este sentido, la dependencia de una modalidad deportiva en relación con los intereses privados de una empresa privada, así como el conflicto con otro tipo de derechos y su encaje en la era tecnológica y de internet ponen en jaque su reconocimiento como tal.

En definitiva, los *eGames*, juegos electrónicos o videojuegos competitivos —denominación propuesta por los autores del presente trabajo tras el análisis en profundidad del estado de la cuestión—, no deberían considerarse como modalidad deportiva; al menos no en el contexto español actual, debiendo quedar encuadrados en el sector del ocio y del entretenimiento como tantas otras actividades, y dotando a dicho ámbito de las fórmulas jurídicas necesarias para salvaguardar la seguridad jurídica, permitir el desarrollo, el progreso y la evolución de este, y otorgarle herramientas

que hagan viable su realización para aquellas cuestiones especiales o propias de difícil solución que requieran esa intervención.

Preocupa especialmente el devenir que puede tomar la consideración y tratamiento de estas actividades como deporte, al asegurarse para sí el apoyo, la promoción y la consecuente financiación que emanarían de los poderes públicos (tal y como se desprende de la Constitución Española). El grado de sedentarismo es altamente elevado, así como el tiempo que pasan los y las adolescentes españoles frente a las pantallas. Un reciente estudio afirma que solamente únicamente el 3% cumplía con las recomendaciones consideradas saludables (Sevil et al., 2018). Según refieren López et al. (2021), los países del sur de Europa, como España, tienen tasas de sobrepeso u obesidad en la adolescencia por encima del 15% (OECD, 2012). Y actividades como la descrita en estas páginas no harán sino mantener o aumentar dichas tasas. Por tanto, esperemos que las políticas deportivas sigan su camino, con las modificaciones que el futuro y la innovación demanden, pero conservando las características fundamentales que lo hacen tan valioso y beneficioso, por el bien de la sociedad en su conjunto; al menos por el momento.

5. REFERENCIAS

1. AEVI (2023). *El anuario del videojuego*. <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>
2. Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información].
3. Barbarà, A. (2019). *Sin leyes no hay competición*. Albacete, Uno Editorial.
4. Bascón-Seda, A., & Rodríguez-Sánchez, A. R. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(45), 341-352. <https://doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>
5. Beltrán Castellanos, J. M. (2020). La posible ordenación de los e-sports en Alemania. Situación actual y perspectivas de futuro. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, 66(25), 1-7.
6. Bordes, R., & Martínez-Santos, R. (2020). ¿Es deporte el esport? *Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología*, 15, 1-15.
7. Chaves, M. P., Zapata, A. F. R., & Arteaga, I. H. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Revista Universidad y Salud*, 3(2), 86-100.
8. De la Santa, M. (2022). *La Madrileña de Fútbol Sala se integra como comité en la Federación de Fútbol*. <https://iusport.com/art/117810/la-madrilena-de-futbol-sala-se-integra-como-comite-en-la-federacion-de-futbol>
9. Espartero, J. (2006). El reconocimiento de modalidad deportiva y la constitución de las Federaciones Deportivas Españolas. A propósito de la Sentencia 21/2006, de 27 de enero de 2006, del Juzgado Central de lo Contencioso-Administrativo núm. 9. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, 17, 83-106.
10. GAISF (s/f). Global Association of International Sports Federation. <https://gaisf.sport/>

11. García, D. (2021). eSports: origen, presente y futuro. *REDUR*, 19, 109-117. <https://doi.org/10.18172/redur.5127>
12. Irurzun, K. (2021). El régimen laboral de los deportistas profesionales. *Manual de Derecho del Deporte*, 12, 493-524.
13. León, E. M., Grau, E., & Cortel, M. (2019). Los eSports a debate. *Información Psicológica*, 118, 111-131.
14. Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte. *Boletín Oficial del Estado*, 249, 17 de octubre de 1990. <https://www.boe.es/eli/es/l/1990/10/15/10/con>
15. Ley 39/2022, de 30 de diciembre, del Deporte. *Boletín Oficial del Estado*, 314, 31 de diciembre de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/l/2022/12/30/39>
16. Loi n°1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique. *Journal Officiel de la République Française*, 8 octobre 2016. <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/jo/2016/10/08/0235>
17. Loi n°2014-344 du 17 mars 2014 relative à la consommation. *Journal Officiel de la République Française*, 18 mars 2014. <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2014/3/17/EFIX130731L/jo/texte>
18. López, I. R., Martín-Matillas, M., Delgado-Fernández, M., Delgado-Rico, E., Folgoso, C. C., & Verdejo-García, A. (2021). Efecto del incremento de la actividad física sobre la condición física en un grupo de adolescentes con sobrepeso y/u obesidad. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 10(1), 17-28. <https://doi.org/10.6018/sportk.461551>
19. Martín Muñoz, D., & Pedrero Esteban, L. M. (2021). *La eclosión de los esports como fenómeno deportivo y mediático durante la pandemia de la COVID-19*. En *Ecosistema de una pandemia. COVID-19, la transformación mundial* (pp. 587-603). Dykinson.
20. Martín, D., & Pedrero, L. M. (2019). Los eSports: origen, evolución y tendencias. *Vista. Revista de Cultura Visual*, 4, 75-92.
21. Millán, A. (2003). Declaración judicial de modalidad y reconocimiento de federación deportiva (con motivo de la Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Extremadura de 15 de febrero de 2001). *Derecho Deportivo*, 1, 47-62.
22. Ramírez, F. A. (2017, August 14). *Académicamente, un desatino que los eSports sean modalidad deportiva*. IUSPORT: El otro lado del deporte. <https://iusport.com/archive/43794/academicamente-un-desatino-que-los-esports-sean-modalidad-deportiva>
23. Ramírez-Macías, G. (2011). Estereotipos corporales en las portadas de los videojuegos de género deportivo. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 11(42), 407-420.
24. Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. *Boletín Oficial del Estado*, 153, 27 de junio de 1985. <https://www.boe.es/eli/es/rd/1985/06/26/1006>
25. Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre federaciones deportivas españolas. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 312, de 30 de diciembre de 1991. <https://www.boe.es/eli/es/rd/1991/12/20/1835/con>
26. Rodríguez, J. (2018). *Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos*. Reus.
27. Rodríguez, J. (2021). Deportes electrónicos. En Gamero Casado, E. y Millán Garrido, A. (Cord.), *Manual de Derecho del Deporte* (1247-1278). Tecnos.
28. Rojas-Valverde, D., Córdoba-Blanco, J. M., & González-Salazar, L. (2022). Cyclists or avatars: is virtual cycling filling a short-term void during COVID-19 lockdown? *Managing Sport and Leisure*, 27(1-2), 152-156.

29. Rosell Llorens, M. (2016, July 8). Pasos hacia el reconocimiento oficial de los eSports: los casos de EUA y Reino Unido. *IUSPORT: El otro lado del deporte*. <https://iusport.com/art/19611/pasos-hacia-el-reconocimiento-oficial-de-los-esports-los-casos-de-eua-y-reino-unido>
30. Sánchez, A., & Davis, J. (2018). eSport: Towards a Hermeneutic of Virtual Sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 137-145. <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1076>
31. Seguí Urbaneja, J., & Pol Vilagrassa, N. (2018). La modalidad deportiva: una perspectiva legislativa y jurisprudencial. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, 12(59), 1-29.
32. Sevil, J., Abós, A., Aibar, A., Sanz, M., & García-González, L. (2018). ¿Se deberían replantear las recomendaciones relativas al uso sedentario del tiempo de pantalla en adolescentes? *SPORT TK: Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 7(2), 75-82.
33. Todt, N. S., Pase, A. F., Scarton, A. M., Silva, L. H. R., Berlitz, G. Z., & Baptista, L. V. (2020). The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate. *Journal of Human Sport & Exercise*, 15(1), 94-110. <https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.Proc1.10>
34. Vargas-Chaves, I., & Varón-Vanegas, C. (2022). De los eSports y la propiedad intelectual a los Derechos sobre las emisiones en Internet: el caso de la Fórmula 1. *Retos*, 46, 852-863.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

All authors listed have made a substantial, direct and intellectual contribution to the work, and approved it for publication.

CONFLICTS OF INTEREST

The authors declare no conflict of interest.

FUNDING

This research received no external funding.

COPYRIGHT

© Copyright 2025: Publication Service of the University of Murcia, Murcia, Spain.